

ПРИЛОЖЕНИЕ
к дополнительной общеразвивающей программе
технической направленности
«Мир компьютерной анимации»

Контрольные материалы для проведения текущей аттестации учащихся 1 год обучения

Тема: "Компьютер и мы" (тест)










1. Какое устройство является основой компьютера?
 - a. мышь
 - b. оперативная память
 - c. материнская плата (*правильный*)
2. Для чего служит мышь?
 - a. для связи между компьютерами
 - b. для ввода информации (управления графическим курсором) (*правильный*)
 - c. для ввода алфавитно-цифровой информации
3. Для чего служит клавиатура?
 - a. для связи между компьютерами
 - b. для управления графическим курсором
 - c. для ввода информации (*правильный*)
4. Для чего служат колонки (наушники)?
 - a. для вывода звуковой информации (*правильный*)
 - b. для ввода звуковой информации
 - c. для редактирования звуковой информации
5. Для чего предназначен монитор?
 - a. для ввода визуальной информации
 - b. для форматирования текста
 - c. для вывода визуальной информации (*правильный*)

Тема: "Введение в компьютерную графику и анимацию" (тест)

1. Для вывода графической информации в персональном компьютере используется
 - a. мышь
 - b. клавиатура
 - c. экран дисплея (*правильный*)
 - d. сканер
2. Точечный элемент экрана дисплея называется:
 - a. точкой
 - b. зерном люминофора
 - c. пикселем (*правильный*)
 - d. растром
3. Сетку из горизонтальных и вертикальных столбцов, которую на экране образуют пиксели, называют:
 - a. видеопамятью
 - b. видеоадаптером
 - c. растром (*правильный*)
 - d. дисплейным процессором
4. Графика с представлением изображения в виде совокупностей точек называется:
 - a. фрактальной

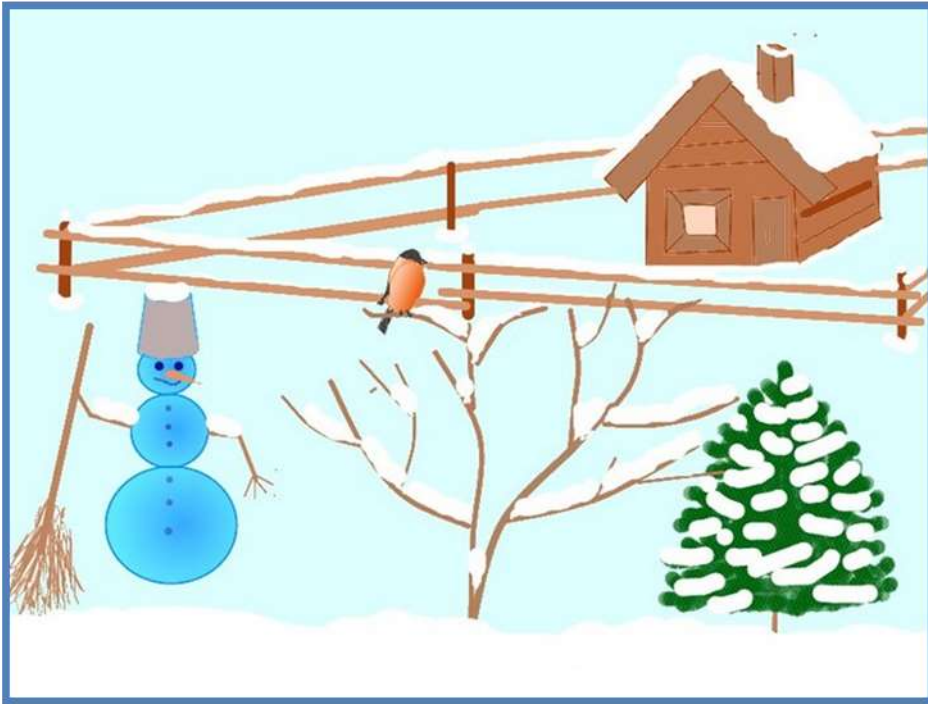
- b. растровой (**правильный**)
 - c. векторной
 - d. прямолинейной
5. Видеоадаптер - это:
- a. устройство, управляющее работой графического дисплея (**правильный**)
 - b. программа, распределяющая ресурсы видеопамати
 - c. электронное, энергозависимое устройство для хранения информации о графическом изображении
 - d. дисплейный процессор
6. Видеопамять - это:
- a. электронное, энергозависимое устройство для хранения двоичного кода изображения, выводимого на экран (**правильный**)
 - b. программа, распределяющая ресурсы ПК при обработке изображения
 - c. устройство, управляющее работой графического дисплея
 - d. часть оперативного запоминающего устройства
7. Для хранения 256-цветного изображения на один пиксель требуется:
- a. 2 байта
 - b. 4 бита
 - c. 256 битов
 - d. 1 байт (**правильный**)
8. Графика с представлением изображения в виде последовательности точек со своими координатами, соединенных между собой кривыми, которые описываются математическими
- a. уравнениями, называется
 - b. фрактальной
 - c. растровой
 - d. векторной (**правильный**)
 - e. прямолинейной
9. Применение векторной графики по сравнению с растровой:
- a. не меняет способы кодирования изображения
 - b. увеличивает объем памяти, необходимой для хранения изображения
 - c. не влияет на объем памяти, необходимой для хранения изображения, и на трудоемкость редактирования изображения
 - d. сокращает объем памяти, необходимой для хранения изображения, и облегчает редактирование последнего (**правильный**)

Тема: "Первые шаги в рисование"(тест, практическая работа)

1. Какого инструмента нет в графическом редакторе Paint?
 - a. Заливка
 - b. Валик (*правильный*)
 - c. Кисть
 - d. Карандаш
2. Инструмент «Масштаб»:
 - a. Изменяет размер области рисунка
 - b. Изменяет размер рисунка на печати
 - e. Изменяет размер рисунка на экране (*правильный*)
 - c. Изменяет размер рисунка в файле
3. Есть разные формы...
 - a. Кисти (*правильный*)
 - b. Ластика
 - c. Карандаша
 - d. Распылителя (*правильный*)
4. Перед тем как начать рисовать необходимо:
 - a. Выбрать основной цвет (*правильный*)
 - b. Выбрать фоновый цвет
 - c. Выбрать инструмент (*правильный*)
 - d. Выбрать свойства инструмента
5. Если удерживать Shift, то...
 - a. Фрагмент будет скопирован
 - b. Будет нарисована окружность (круг) (*правильный*)
 - c. Линия будет нарисована вертикально, горизонтально или под углом 45 градусов
 - d. Многоугольник будет правильным
6. Чтобы изменить шрифт необходимо:
 - a. Щелкнуть по , Формат → Шрифт
 - b. Щелкнуть по , Вид → Панель атрибутов текста (*правильный*)
 - c. Щелкнуть по , 
 - d. Щелкнуть по , щелкнуть по рисунку, Вид → Панель атрибутов текста
7. Как выделить фрагмент?
 - a.  и обвести фрагмент мышью
 - b. , навести мышь в один из углов, удерживая левую кнопку переместить мышь в противоположный угол
 - c. , навести мышь в один из углов, удерживая левую кнопку переместить мышь в противоположный угол
 - d.  и обвести фрагмент (*правильный*)
8. Как поместить информацию в буфер обмена?

- a. Выделить фрагмент, Правка → Копировать (*правильный*)
 - b. Выделить фрагмент, Правка → Копировать в файл
 - c. Alt + Print Screen
 - d. Выделить фрагмент, Правка → Вырезать
9. Как достать информацию из буфера обмена?
- a. Выделить фрагмент, Правка → Вырезать
 - b. Выделить все → Правка → Вставить
 - c. Правка → Вставить из файла
 - d. Правка → Вставить (*правильный*)

Практическая работа:
Создайте рисунок по образцу.



Тема: "Первые шаги в компьютерную анимацию" (тест, практическая работа)

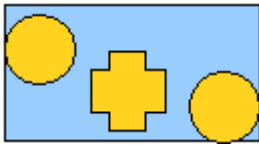
1. Что такое Power Point?
 - a. прикладная программа Microsoft Office, предназначенная для создания презентаций (**правильный**)
 - b. прикладная программа для обработки кодовых таблиц
 - c. устройство компьютера, управляющее его ресурсами в процессе обработки данных в табличной форме
 - d. системная программа, управляющая ресурсами компьютера
2. Составная часть презентации, содержащая различные объекты, называется...
 - a. слайд (**правильный**)
 - b. лист
 - c. кадр
 - d. рисунок
3. Совокупность слайдов, собранных в одном файле, образуют...
 - a. показ
 - b. презентацию (**правильный**)
 - c. кадры
 - d. рисунки
4. Запуск программы Power Point осуществляется с помощью команд ...
 - a. Пуск – Главное меню – Программы – Microsoft Power Point (**правильный**)
 - b. Пуск – Главное меню – Найти – Microsoft Power Point
 - c. Панели задач – Настройка – Панель управления – Microsoft Power Point
 - d. Рабочий стол – Пуск – Microsoft Power Point
5. Рисованные или сфотографированные изображения последовательных фаз движения объектов или их частей называются...
 - a. Кадры
 - b. Фотографии
 - c. Рисунки
 - d. Картинки

Практическая работа:
Создайте рисунок по образцу.



Тема: Творческая мастерская (тест, практическая работа)

1. К какой компьютерной графике вы отнесёте данное изображение построенное в текстовом редакторе?



- a) Растровой
 - b) Векторной
 - c) Фрактальной
 - d) Трёхмерной
2. Прикладная программа, предназначенная для создания и обработки графических изображений на компьютере
- a) Компьютерная графика;
 - b) Графический редактор;
 - c) Текстовый редактор.
3. Имитация движения или изменение формы объекта
- a) Анимация
 - b) Ключевой кадр
 - c) кадр
4. Какую клавишу необходимо удерживать в нажатом состоянии при рисовании в графическом редакторе, чтобы получить окружность, а не эллипс?
- a) Alt
 - b) Ctrl
 - c) Shift
 - d) CapsLock
5. Что можно сделать с помощью анимации
- a) Написать рассказ
 - b) Создать мультфильм
 - c) Снять кино

Практическая работа:

Нарисовать картинку «Домик в деревне», и оживить птичку.



2 год обучения

Тема: "Рисуем и анимируем в Gimp" (тест, практическая работа)

- Для выделения связной области применяется инструмент
 - волшебная палочка (*правильный*)
 - перо
 - лассо
- Растровое изображение может иметь формат
 - tiff (*правильный*)
 - cdr
 - odt
- 800x600 — это количество
 - пикселей по ширине и высоте (*правильный*)
 - пикселей на количество дюймов
 - растровых точек на единицу длины
- Верно ли утверждение «Качество растрового изображения не меняется при увеличении» размеров:
 - нет (*правильный*)
 - да
 - не всегда
- Какой формат изображения поддерживает слои?
 - xcf (*правильный*)
 - gif
 - jpeg
- Альфа-канал определяет
 - прозрачность (*правильный*)
 - яркость
 - определенную цветовую гамму
- Кнопки выделения области (*правильный*)



8. В GIMP не существует режим воспроизведения

- a. CMYK
- b. RGB (*правильный*)
- c. градация серого

9. Кнопки рисования



10. Кнопки преобразования



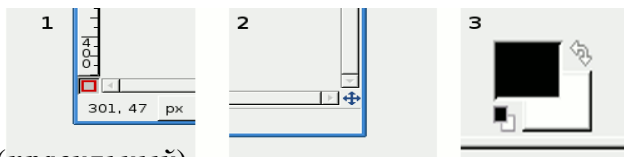
11. Кнопки выделения



12. Кнопка «штамп» — это



13. Кнопка «быстрая маска» — это



(*правильный*)

14. Кнопка «кадрирования» — это



15. Для выбора области клонирования, при использовании инструмента «штамп», используется следующее сочетание:

- a. Ctrl + левая кнопка мышки (*правильный*)
- b. Alt + левая кнопка мышки
- c. Ctrl + Alt+ левая кнопка мышки

16. Слои в GIMP можно

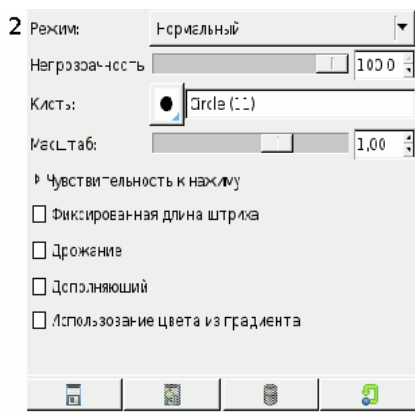
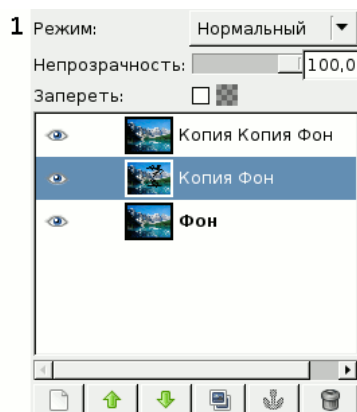
- a. перемещать относительно друг друга (*правильный*)
- b. нельзя перемещать относительно друг друга
- c. перемещение возможно только в некоторых случаях

17. В режиме «Быстрая маска» можно использовать кнопку



(*правильный*)

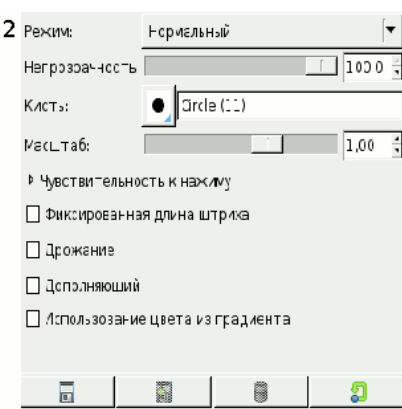
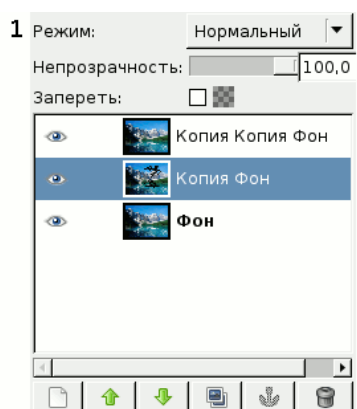
18. Панель инструментов



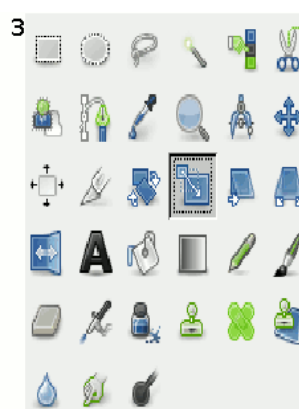
(*правильный*)



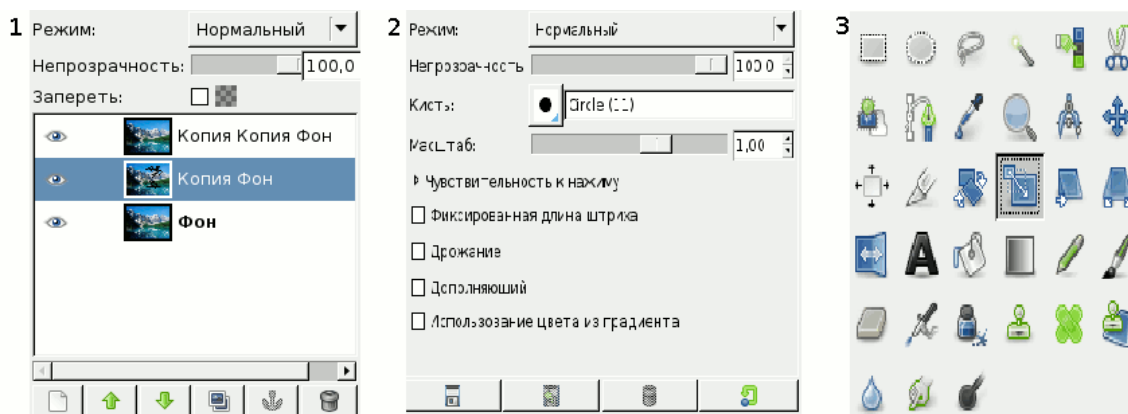
19. Панель «параметры инструментов»



(*правильный*)



20. Панель «слои»

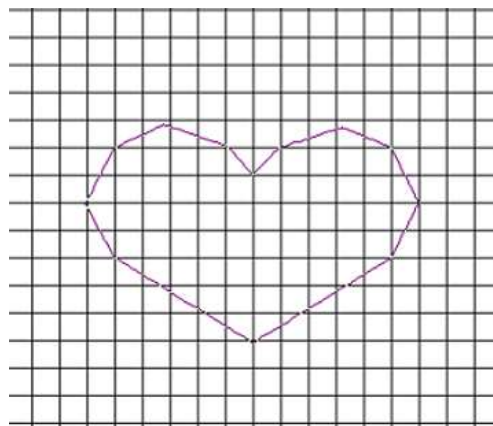


Практическая работа:

«Сердце»

1. Создаём изображение 640×480. Идём в меню **«Вид/Показывать сетку»** и берём любой размер в меню **«Изображение/Настроить сетку»**, например - 20. С помощью инструмента **«Контур»** рисуем контур сердца рис. 1:

(*правильный*)



2. Выделяем по контуру **Shift-V** и заливаем цветом **d40707**, снимаем выделение и убираем сетку рис. 2.



3. Применяем **Фильтры/Шум/Рассеивание**. Горизонтально 46, вертикально 46 рис. 3.



Рис.3

4. Берём выделение по цвету (**Shift-O**) и жмём на красный. Должно получиться следующее изображение рис. 4:



Рис.4

5. Идём в **Фильтр/Шум/Шум RGB**. Параметры следующие:

Красный: 0,50

Зеленый: 0,33

Синий: 0,27

Рис. 5.



Рис.5

6. Теперь необходимо **Снять выделение**. Применим фильтр «**Размывание движением**» (*Фильтр/Размазывание/Размывание движением*). Центр размывания должен быть в центре сердца. В данном случае параметры такие: X: 284, Y: 275, длина: 42 рис 6.

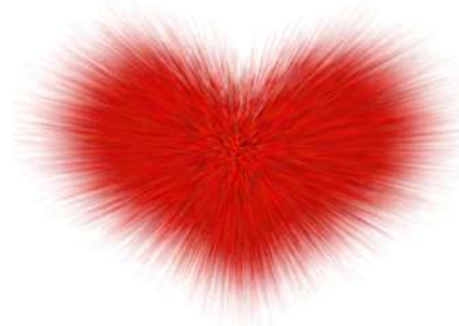


Рис.6

7. Придадим объем сердечку. Фильтр/Свет и тени/Освещение. Изменяем только в двух вкладках. Параметры: Расстояние: около 1,000.

Материалы: *Свечение: 0,33; Яркость: 0,57; Блики: 0,29; Гладкость: 12,32.*

Получилась вот такая заготовка для будущей открытки рис. 7.

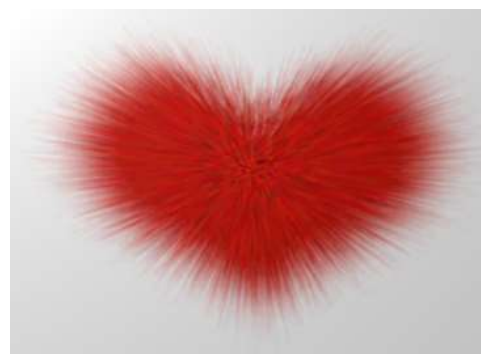


Рис.7

Тема: Творческая мастерская (тест, практическая работа)

1. Одной из основных функций графического редактора является:
 - a. масштабирование изображений;
 - b. хранение кода изображения;
 - c. создание изображений;
 - d. просмотр и вывод содержимого видеопамати.
2. Элементарным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является:
 - a. точка (пиксель);
 - b. объект (прямоугольник, круг и т.д.);
 - c. палитра цветов;
 - d. знакоместо (символ)
3. Кнопки панели инструментов, палитра, рабочее поле, меню образуют:
 - a. полный набор графических примитивов графического редактора;
 - b. среду графического редактора;
 - c. перечень режимов работы графического редактора;
 - d. набор команд, которыми можно воспользоваться при работе с графическим редактором.
4. Flash-анимация – это последовательность
 - a. слайдов презентации
 - b. векторных рисунков (кадров)
 - c. растровых графических изображений (кадров)
5. Слои в Gimp можно
 - a. перемещение возможно только в некоторых случаях
 - b. нельзя перемещать относительно друг друга
 - c. перемещать относительно друг друга

Практическая работа:

Сделайте анимацию бегущих цифр, в графическом редакторе Gimp